Jeux vidéo, qu'en penser?

Introduction

«Il faut vivre avec son temps.», «Oh, moi, je n'y connais rien!», «C'est un sensationnel outil pédagogique!», «On apprend à nos enfants à tuer.» sont autant d'avis contradictoires émis par différentes personnes sur une problématique qui pourrait bien menacer la société d'aujourd'hui : les jeux vidéo. Des études sérieuses démontrent que les jeux vidéo, quels qu'ils soient, induisent un comportement lié à leurs thèmes chez les enfants qui ont l'habitude d'en jouer.

Le conditionnement de l'enfant

Commençons par étudier un instant le comportement primaire de l'être humain. Sans vouloir dire que l'homme est bon par nature, tuer n'est pas son réflexe premier quand il se trouve dans une situation périlleuse. Tout comme l'animal, l'être humain, lorsque la colère ou la peur le submerge, va se battre, faire beaucoup de bruit, prendre des grands airs pour intimider son adversaire, jusqu'à ce que celui-ci s'enfuie ou se soumette.

Patty Griffith démontre, dans *The Battle Tactics of the American Civil War*, («Les tactiques de combat pendant la guerre de Sécession aux USA») qu'un régiment de la guerre civile américaine avait la **capacité théorique** de tuer, à chaque minute, de **cinq cents à mille adversaires**, mais qu'il n'en tuait dans la **réalité qu'un ou deux**. Après la bataille de Gettysburg, on put constater que 90% des 27 000 mousquets pris sur les soldats morts ou mourants étaient encore chargés. Le soldat moyen chargeait son arme, épaulait, mais au moment de vérité, ne parvenait pas à tirer pour tuer. Lorsque l'armée prit conscience de ce «problème», elle s'y attaqua et avec succès, puisque le taux de tir monta à **55% durant la guerre de Corée** et à plus de **90% durant la guerre du Vietnam**.

Quel est donc le procédé pour y parvenir? La brutalité, la désensibilisation et la mise en condition. On malmène les recrues physiquement et verbalement afin de casser leurs habitudes et leurs normes, dans le but de leur inculquer de nouvelles valeurs : **la destruction, la violence et la mort**. Ceci va bientôt devenir la norme pour survivre dans le monde brutal qui est désormais le leur.

Or nos enfants subissent **un traitement similaire**, non pas à **dix-huit ou vingt ans** comme les recrues, mais dès l'âge de **dix-huit mois**, au moment où ils deviennent capables de discerner ce qui se passe sur un écran de télévision. Ce n'est toutefois que vers six ou sept ans que l'enfant commencera à comprendre d'où vient cette action; mais là encore son développement mental est encore insuffisant pour faire clairement **la distinction entre la fiction et la réalité**.

Lorsqu'un jeune enfant voit à la télé, tuer, poignarder, violer, brutaliser, humilier ou assassiner, c'est, dans sa compréhension, comme si cela se produisait vraiment. Dans la première heure et demi, il établit un rapport d'amitié ou d'admiration avec l'un des personnages puis, dans les trente dernières minutes, il doit assister sans rien pouvoir faire à la poursuite, à la *brutalisation* et à l'assassinat de son nouvel ami. On lui dit bien sûr : «C'est juste pour rire! Regarde, c'est seulement la télé.» **Mais l'enfant n'est pas encore capable de faire la différence.**

© 2007 by Alliance Pierres Vivantes, Editions Lorema, CH – 1678 Siviriez
Tous droits réservés – Imprimé en Suisse – Alliance Pierres Vivantes

Par là-même, nous habituons l'enfant à concevoir comme normal de réagir comme il l'a vu à la télévision. Et c'est ce qu'il fera lorsqu'il se trouvera dans une situation similaire dans la vraie vie. La Bible elle-même nous avertit : ***Ne fréquente pas l'homme colérique, ne va pas avec l'homme violent, de peur que tu ne t'habitues à ses sentiers et qu'ils ne deviennent un piège pour ton âme.*** Proverbes 22 : 24-25

L'être humain imite pour apprendre. C'est inné. Dès qu'il est soumis pendant un certain temps à un exemple de comportement, à un accent ou à une forme de langage, il va commencer à le reproduire, à plus forte raison s'il est un enfant. Le plus grave cependant, c'est que l'enfant va progressivement associer le plaisir de passer un bon moment devant la télé, sa boisson préférée et ses pop-corns devant lui, avec la souffrance, la violence et la mort. Combien de jeunes et d'enfants déclarent rire lorsqu'ils voient des scènes de violence à la télévision ou au cinéma?

Aurions-nous formé une génération de barbares qui associent violence et plaisir?

L'étape suivante : le jeu vidéo

La mise en condition opératoire joue un rôle primordial sur le couple **stimulus-réaction**. La technique de simulation de vol pour l'entraînement des pilotes illustre bien le phénomène. Le pilote, dans son simulateur, reste assis des heures devant son écran. Lorsque telle lumière s'allume, il doit réagir d'une certaine manière; lorsque telle autre s'allume, il doit réagir d'une autre manière. Stimulus-réaction, stimulus-réaction, stimulus-réaction… Cet apprentissage garantit que le jour où son vrai jumbo perdra brutalement de l'altitude, que trois cents passagers affolés hurleront dans son dos et que lui-même tremblera de trouille et mouillera son siège, le pilote fera d'instinct les gestes justes qui sauveront l'appareil et ses passagers.

L'armée et la police enseignent leurs hommes à tuer de la même manière : lorsque les gens ont peur ou qu'ils sont furieux, ils font ce qu'ils ont été conditionnés à faire. Or, un enfant qui joue à **un jeu vidéo de style viser-tirer**, apprend à avoir **les mêmes réflexes conditionnés** et acquiert **la même dextérité motrice**. Ces jeux-là exercent les enfants au tir instinctif ultra-précis.

Pour un enfant qui passe des heures par jour à jouer à des jeux vidéo en trois dimensions, d'un incroyable réalisme, le risque existe que ses réflexes prennent le dessus en situation difficile. On pourrait parler de syndrome d'immunodéficience face à la violence : les défenses naturelles que l'enfant oppose normalement à la violence sont détruites et il est au contraire poussé à y trouver du plaisir. Ce syndrome annihile la résistance à tuer de son cerveau moyen (siège de l'affectif et des sentiments). **Quand l'enfant enclenche son jeu vidéo, ce n'est jamais dans l'intention de ne pas tirer.** Le jeu produit toujours des stimuli déclencheurs de réactions. C'est pourquoi, en situation réelle, lorsque l'excitation de la colère ou de la peur monte en lui, que son cœur se met à battre la chamade et que la vasoconstriction bloque son cerveau frontal (siège de jugement et du raisonnement), il fera exactement ce pourquoi il a été programmé.

La dépendance aux jeux est-elle réelle?

L'usage excessif des jeux vidéo peut entraîner une dépendance pathologique chez le joueur, il faut en être conscient. N'oublions pas que ce sont **les parents qui achètent la première console, le premier PC et le premier jeu vidéo** et ils sont tout fiers que leurs bambins maîtrisent la technologie d'aujourd'hui mieux qu'eux-mêmes. Ces mêmes parents racontent

© 2007 by Alliance Pierres Vivantes, Editions Lorema, CH – 1678 Siviriez
Tous droits réservés – Imprimé en Suisse – Alliance Pierres Vivantes

ensuite comment ils sont devenus les esclaves de leurs petits, quand ceux-ci leur demandent de jouer à leur place pendant qu'ils sont à l'école pour engranger des points. D'autres encore expliquent comment ils se sont aperçus que leur enfant se levait toutes les nuits pour jouer et de toutes les conséquences que cela avait sur son développement scolaire. Si nous ne voulons pas voir nos enfants devenir accros au virtuel, il faut absolument leur donner les moyens de vivre une vie familiale et sociale harmonieuse dans laquelle ils peuvent s'investir et où ils sont valorisés et responsabilisés. Sans cela, les centres de désintoxication en tout genre vont continuer à se remplir de patients, malades de ne plus avoir de mode d'emploi pour vivre, tout simplement.

Les jeux vidéo ont-ils quand même du bon?

Très précisément, qu'apprend-on avec les jeux vidéo? Voici un extrait d'un article du *Monde2* du 28.10.06 : «De nombreuses études ont montré que la pratique du jeu vidéo développait diverses compétences. D'abord, la capacité de traiter l'information en parallèle : pouvoir manier plusieurs données à la fois en les contrôlant et savoir gérer des systèmes d'interruption de tâches (arrêter un processus en cours pour prendre en compte l'urgence, puis revenir à la tâche précédente en la reprenant au bon endroit). Les jeux vidéo améliorent également la gestion de l'inattendu : évaluer une situation et prendre la bonne décision… Ils accroissent les capacités d'anticipation. En résumé, ces jeux développent l'adaptabilité à des situations très différentes…»

Il est vrai que le joueur devient un expert dans la manipulation de «sa machine», **mais hors de ce cadre de jeux, comment se développe-t-il**? A l'heure où l'on se targue d'avoir les meilleurs outils pédagogiques de tous les temps et les théories les plus avant-gardistes en prétendant que l'enfant n'apprend vraiment qu'au travers du jeu, on doit malheureusement constater une vraie faillite de la connaissance dans nos milieux scolaires. La vie est-elle un jeu? Peut-on gérer sa vie et régler ses problèmes comme on le ferait dans un jeu? Pourquoi *Second life*, *World of Warcraft* et autres *Age of Empire* répondent-ils à un tel besoin de ne plus vivre dans la vie réelle, au point que des millions sont prêts à dépenser **des fortunes pour vivre une vie virtuelle**? Si le jeu dans le virtuel induit un comportement dans le réel, le futur promet d'être effrayant.

Cependant, certains «jeux vidéo» à caractère pédagogique peuvent être utilisés pour une certaine forme d'apprentissage, mais toujours soutenus par de la lecture et de la mémorisation active afin d'asseoir durablement les connaissances. Ces jeux perdront peut-être un peu de leur attrait purement ludique mais ils permettront à l'enfant de faire la différence entre les moments où il joue et se détend et les temps où il doit produire un effort et se concentrer. A combien de crimes perpétrés par des ados, notre société doit s'entendre répondre : «On voulait seulement s'amuser!» Ne nous perdons pas dans le virtuel. Le monde qui produit et gagne des millions avec ces jeux, lui, est bien réel.

Quelques suggestions aux parents

- Contrôlez les jeux que votre enfant pratique et demandez conseil si vous avez un doute sur la nature de ceux-ci.

- Ne considérez pas l'ordinateur comme une baby-sitter. Il n'est pas plus rassurant qu'un enfant passe des heures derrière son écran plutôt qu'il traîne dans la rue. Ces deux occupations sont néfastes, pour des raisons différentes.

© 2007 by Alliance Pierres Vivantes, Editions Lorema, CH – 1678 Siviriez
Tous droits réservés – Imprimé en Suisse – Alliance Pierres Vivantes

- L'ordinateur dans la chambre de l'enfant est à proscrire. Attention aux enfants qui se relèvent la nuit pour jouer!

- Installez une protection parentale en **expliquant à l'enfant** les raisons de cette décision.

- Intéressez-vous à ce qu'il fait **même si vous n'y comprenez pas grand chose**. L'enfant a besoin de vos conseils et de votre protection.

Véronique Gobet

Sources :

David Grossman, René Blind, Michael Pool,
Comment la télévision et les jeux vidéo apprennent aux enfants à tuer, Editions Jouvence
Journal «L'hebdo» n° 13 du 29.03.07
Journal «Le Monde2» n° 141 du 28.10.06

© 2007 by Alliance Pierres Vivantes, Editions Lorema, CH – 1678 Siviriez
Tous droits réservés – Imprimé en Suisse – Alliance Pierres Vivantes